

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal. 2015. *Kebudayaan Melayu Riau (Pantun, Syair, Gurindam)*. Jurnal Risalah, Vol. 26, No. 4, Desember 2015: 159-165.
- Alisjahbana. 2009. *Puisi Lama*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Andi, Andreas. 2003. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Andriani, Tuti. 2012. *Pantun dalam Kehidupan Melayu (Pendekatan Historis dan Antropologis)*. Jurnal Sosial Budaya Vol.9 No. 2 Juli-Desember.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Pane, Betharia. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Ulang Biografi Berbasis Adobe Flash CS5 pada Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Medan*. Tesis: Universitas Negeri Medan.
- Chandra, 2006, *Flash Profesional 8 untuk orang awam*, Penerbit Maxicom, Palembang.
- Dailie, F.R. 1988. *Alam Pantun Melayu: Studies on the Malay Pantun*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Dariyanto. 2003. *Belajar Macromedia Flash 8,0 untuk Pemula*. Bogor: 75 Halaman.
- _____. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gava Media.
- _____. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ganie, Tajuddin Noor. 2015. *Buku Induk Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Araska.
- Hakim, L. 2004. *Cara Ampuh Menguasai Macromedia Flash*. Jakarta. Elex Media Komputindo.
- Handayani, rina., dkk. 2014. *Struktur dan Fungsi Pantun dalam Acara Manyerakan Marapulai dan Anak Daro pada Upacara Pernikahan di Desa Tabek Sirah Kabupaten Pasaman Barat*. FBS Universitas Negeri Padang.<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/ibs/article/download/3359/2782>. Diakses pada 21 Juni 2017.

- Hartiti, Ratna. 2013. *Penerapan Media Animasi Flash Dalam Pembelajaran Motif Batik Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Menganti*. Fakultas Bahasa dan Seni. UNESA. Diakses pada 18 Februari 2017.
- Hasrul. 2011. *Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2*. Fakultas Teknik-UNM. Diakses pada 18 Februari.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesi.
- J, Rizky Rahman, dkk. 2008. *Optimalisasi Macromedia Flash Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer pada Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA UPI*. Jurnal pendidikan teknologi informasi dan komunikasi, Vol. 1 No. 2, p. 1-10. ISSN: 1979-9264.
- Kellar, M., MacKay, B., Zhang, R., Watters, C., Kaufman, D., Borwein, J. Dynamic Composition of Math Lessons. In: *Journal of Educational Technology & Society*, 2003, vol. 6, no. 4 (2003), p. 100-111. ISSN 1436-4522.
- Kemendikbud. 2016. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII Edisi Revisi 2016*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurinasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Madcoms. 2004. *Aplikasi Program PHP dan MySQLI untuk membuat website interaktif*. Yogyakarta: Andi Offset
- Mahsun. 2013. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada.
- Mahyudin Al Mudra. (2008). *The revitalization of pantun (Malayan quatrain)*. [Online] Available from: <http://melayuonline.com/eng/article/read/533>. [Accessed 1st March 2017].
- Malik, Harto. 2016. *Promoting and Preserving Traditional Song of Gorontalo "Lohidu" into Digital Document. Proceedings of International Conference on Language, Literary and Cultural Studies (ICON LATERALS)*. <http://fib.ub.ac.id/iconlaterals/wpcontent/uploads/2016/12/Harto-Malik.pdf>. diakses pada tanggal 10 Februari 2017.
- Maryono & Bambang Eka Purnama. 2012. *Education Policy Development With Development Strategy Application Of National Test Exercises For Vocational High School Case Study Vocational High School Bina Taruna Masaran Sragen*. IJCSI International Journal of Computer

Science Issues, Vol. 9, Issue 5, No 1, September 2012, p: 136-145.
ISSN (Online): 1694-0814.

Muljo, Ariani. 2014. *The Development Of Teaching Macromedia Flash For Plane Material In Class X SMKN 1 Langsa. Proceeding International Seminar on Innovation in Mathematics and Mathematics Education*. p. 330, ISBN : 978-602-1037-00-3. <http://eprints.uny.ac.id/24323/1/E-38.pdf>. Diakses pada tanggal 10 Februari 2017.

Natia, Ik. 2005. *Teori dan Periodisasi Sastra Indonesia*. Surabaya : Bintang.

PP. 2008. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru*. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.

Putri, Permata. 2012. *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pelajaran fisika*. Tesis . UNIMED. Medan: Tidak Diterbitkan.

Rohendi, Dedi. 2012. *Developing E-Learning Based on Animation Content for Improving Mathematical Connection Abilities in High School Students. Indonesia University of Education. IJCSI International Journal of Computer Science Issues*, Vol. 9, Issue 4, No 1, July 2012. ISSN (Online): 1694-0814. Bandung.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Bandung : Kencana Prenada Media Group.

Sari, Herlina Latipa dan Edi Kusuma Negara. 2011. *Media Pembelajaran Kimia Terpadu Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (MAN) 2 Kota Bengkulu*. *Jurnal Media Infotama* Vol. 7 No. 2 p: 103-120.

Hajar, Siti Che Man. 2013. *Kelestarian Pantun: Rencah dan Leluhur Bangsa Dulu, Kini dan selamanya*. *Intenational Journal of the Malay World and Civilisation* Vol. 1 No. 1 p: 75-81.

Some, I Made, dkk. 2013. *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika*. F.MIPA Universitas Negeri Gorontalo. Diakses pada 18 Februari 2017.

Sudaryanto. 2015. *Himpunan Lengkap Peribahasa Nusantara*. Yogyakarta: Penerbit Sketsa.

Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- _____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. 2012. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sumardjo, Jacob. 2007. *Arkeologi Budaya Indonesia*. Yogyakarta: Qalam. p.304.
- Susilana, Rudi dan Cipi Riyana. 2016. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tegeh, I Made., dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tenas Effendy. 2004, *Tunjuk Ajar dalam Pantun Melayu*, Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu bekerjasama dengan Penerbit Adicita Karya Nusa, Yogyakarta.
- _____. 2005, *Pantun Nasehat*, Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu bekerjasama dengan Penerbit Adicita Karya Nusa, Yogyakarta.
- Ulfa, Mariya dan Heru Subrata. 2015. Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa di Kelas IV SDN Leminggir Mojosari Mojokerto. FIP Universitas Negeri Surabaya. Volume 03 Nomor 02.
- Umry, Safwan Hadi dan Winarti. 2011. *Sastra Mandiri (Telaah Puisi)*. Medan: Format Publishing.
- Utami, N.S. 2013. *4 PM (Pintar Pantun, Puisi, Peribahasa, dan Majas)*. Yogyakarta: CV. Solusi Distribusi.
- Utama, Noris Putra, Nilawati Z.A, Dodi Vionanda. 2012. *Penggunaan Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Dimensi Tiga*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 1 No. 1 (2012). Part 2 : Hal. 51-59.
- Waluyo, J. Herman. *Apresiasi Puisi untuk Pelajar dan Mahasiswa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Waridah, Ernawati. 2014. *Kumpulan Majas, Pantun & Peribahasa*. Bandung: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka.
- Widada HR, Drs., 2010, *Paling Dicari Belajar Animasi 2D dan 3D*. Yogyakarta: Mediakom.

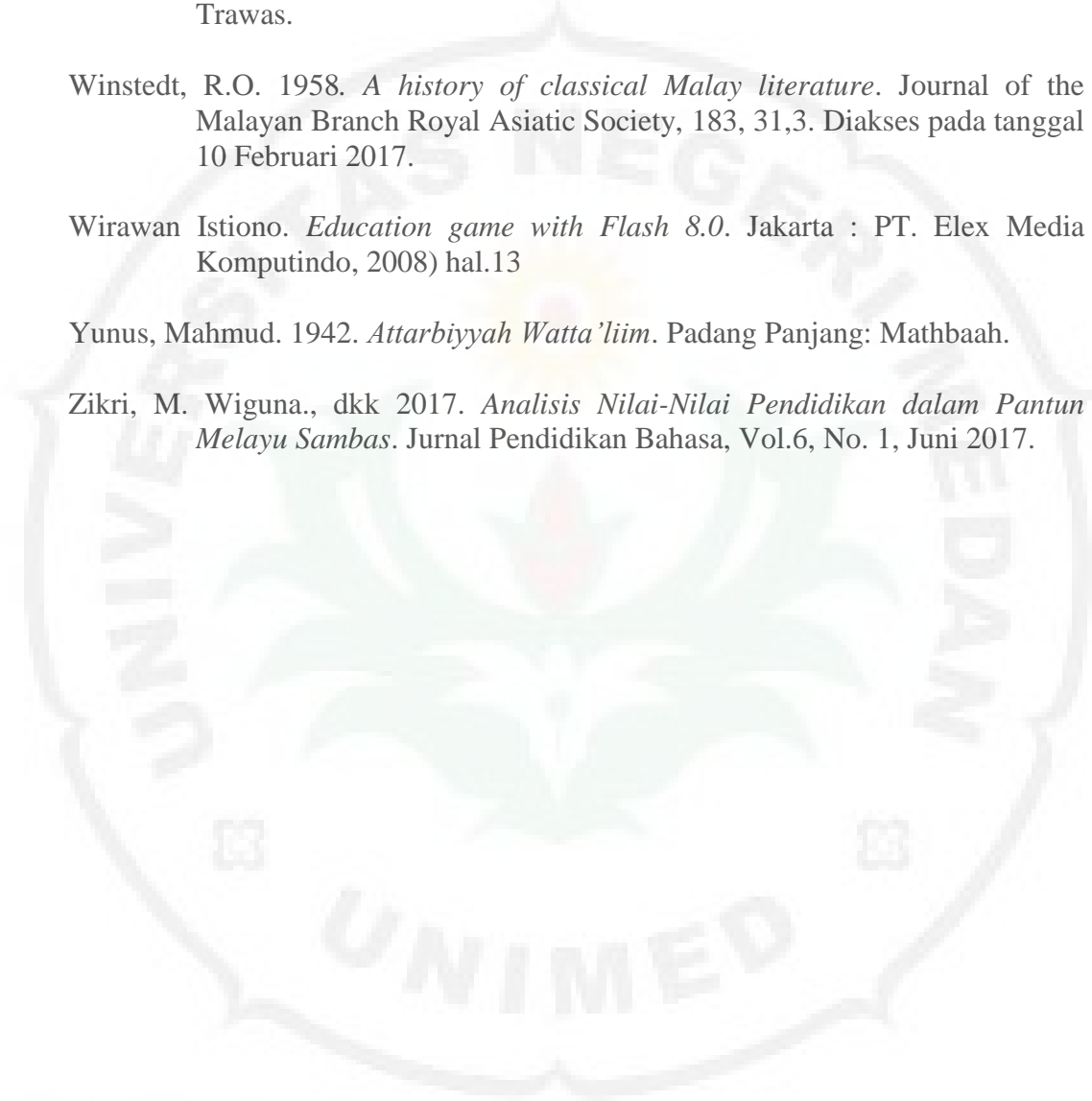
Winarni, Sri. 2010. *Bunga Rampai (Pantun)*. Mojokerto: TB Pustaka Ilmu Trawas.

Winstedt, R.O. 1958. *A history of classical Malay literature*. Journal of the Malayan Branch Royal Asiatic Society, 183, 31,3. Diakses pada tanggal 10 Februari 2017.

Wirawan Istiono. *Education game with Flash 8.0*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2008) hal.13

Yunus, Mahmud. 1942. *Attarbiyyah Watta'liim*. Padang Panjang: Mathbaah.

Zikri, M. Wiguna., dkk 2017. *Analisis Nilai-Nilai Pendidikan dalam Pantun Melayu Sambas*. Jurnal Pendidikan Bahasa, Vol.6, No. 1, Juni 2017.



THE
Character Building
UNIVERSITY